STUDI ARAB
P-ISSN: 2086-9932
E-ISSN: 2502-616X
Vol. 13, No. 1, Juni 2022
pp. 66-76

Penerapan Permainan al-Asrar al-Mutasalsilah Dalam Pembelajaran Maharah Istima' di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol

Nasir Salasa[1*], Hasan Syaiful Rizal[2]
[1,2] Universitas Yudharta Pasuruan
[1*]nsalasa176@gmail.com, [2]hsr@yudharta.ac.id

Article History:
Received: 17 Mei 2022

Revised: 22 Juni 2022

Accepted: 26 Juni 2022

Keywords:
chain whisper game;
listening skills

Abstract:
The purpose of this study was to determine the implementation of the whisper-chain game in learning Arabic listening skills, and the advantages and disadvantages of the whisper-chain game. This research uses a qualitative approach with the type of research using case studies. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data analysis in this study uses data reduction, data display, and conclusion drawing or verification. The results of this study indicate that the implementation of the whisper-chain game conducted by the researchers at SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol in Arabic listening skills was carried out well and succeeded in increasing the criteria for students' scores in Arabic listening skills. The strengths and weaknesses that exist, are not so difficult for students and do not become an obstacle for teachers so that they can still be overcome with teacher performance skills. The findings in each lesson, students more focus on listening and listening to lessons other than Arabic subjects.

Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama pendidikan agama yang mengharuskan seseorang untuk memaksa dirinya taat dan berbuat sesuai perintah tuhannya. Islam dibawa oleh Nabi Muhammad SAW, berikut Alquran yang diturunkan Allah sebagai pedoman bagi umatnya, dan hadis Rasulullah yang berfungsi sebagai penjelas terhadap ayat-ayat tersebut. Melalui kedua sumber inilah bercabang ilmu-ilmu lain seperti fiqih, ushul fiqih, ilmu kalam, tasawuf, ilmu nahwu, balaghah dan lain sebagainya, yang kemudian menjadi kurikulum inti dalam pendidikan Islam. Hal inilah yang menjadi ciri utama pendidikan Islam, sehingga berbagai cabang ilmu keislaman menjadi kurikulum inti di lembaga pendidikan Islam sebagai fungsi *tafaqquh fiddin*[1]

Untuk mempelajari ilmu-ilmu dari cabang Alquran dan hadis yang memakai bahasa Arab di dalamnya, kemudian sebagai penyebaran sarana dakwah di dunia, maka tentu dibutuhkan bahasa untuk memahami dan mempelajarinya. Bahasa Alquran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW memakai bahasa Arab yang disebut bagian dari salah satu bahasa asing di Indonesia. Bahasa Arab selama ini menjadi bahasa kedua yang banyak dipelajari khususnya bagi mayoritas penduduk

[1] Masykuri Bakri, *Kebijakan Pendidikan Islam* (Tangerang Selatan: Nirmana Media, 2013). p. 8.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

Indonesia yang muslim. Sehingga hal ini juga menjadikan banyak kosakata bahasa Arab yang diserap ke dalam bahasa Indonesia.

Negara-negara di Afrika seperti Mauritania, Maroko, Aljazair, Libya, Mesir, dan Sudan bahasa Arab ini dituturkan menjadi bahasa pertama, sedangkan di semenanjung Arabia, bahasa arab menjadi bahasa resmi yang dipakai oleh Negara Oman, Yaman, Bahrain, Kuwait, Saudi, Qatar, Emirat Arab. Begitu juga di utara seperti Jordan, Irak, Syiria, Libanon dan Palestina.[2]

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang dituturkan lebih dari 200.000.000 umat manusia Bahasa ini digunakan secara resmi oleh kurang lebih 20 negara.[3] Karena bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci dan menjadi bahasa tuntunan bagi umat Islam, maka dapat dikatakan bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang paling besar pengaruhnya bagi seluruh umat muslim di dunia.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, setidaknya ada empat keterampilan yang harus dipelajari oleh setiap pembelajar bahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*Maharah al-Kalam*), keterampilan membaca (*Maharah al-Qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*Maharah al-Kitabah*). Setiap keterampilan ini memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri, sehingga setiap keterampilan ini menuntut adanya proses latihan dan pembiasaan[4], dan tentunya memerlukan strategi yang tepat dalam proses pembelajarannya yang sesuai dengan teori pembelajaran bahasa Arab.

Dalam setiap sistem pembelajaran bahasa, diperlukan strategi, metode maupun media dalam pelaksanaannya. Yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di lingkungan maupun di dalam kelas sesuai kebutuhan yang ada. Agar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Di antaranya adalah menggunakan salah satu metode pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa.

Istilah permainan bahasa dalam bahasa Arab dikenal dengan *al'ab lughowiyyah* yang juga dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *language games*. Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah didapatnya.[5] Di samping itu, permainan bahasa merupakan salah satu cara yang menjadikan para siswa mampu untuk mengaitkan antara *dilalah* dengan *madlul* melalui cara yang menyenangkan.[6]

[2] Azhar Arsyad, *Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010). p. 2.
[3] Ibid. p. 1.
[4] عمران أحمد علي مصلح, "استراتيجيات تنمية المهارات اللغوية الأربعة لدى المتعلم: دراسة وصفية," مجلة مجمع 18 (2016): 303–346, http://ojs.mediu.edu.my/index.php/majmaa/article/view/368/220.
[5] Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 02 (2017): 302–318.
[6] سلوى حسن ابراهيم زيد, "أثر الالعاب التربوية والموسيقية فى تنمية التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة," مجلة بحوث التربية النوعية 51 (2018): 205–233.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

Salah satu permainan bahasa *al-asrar al-mutasalsilah* merupakan bagian dari keterampilan menyimak bahasa Arab (*maharah al-istima'*).

Menyimak adalah sarana utama yang digunakan manusia dalam berkomunikasi, dengan menyimak kita mengenal *mufrodat,* bentuk-bentuk jumlah dan *tarkib*.[7] Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa, yang memungkinkan seorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan[8], tanpa kemampuan menyimak yang baik, akan terjadi banyak kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Kemampuan ini dapat dicapai dengan latihan secara terus-menerus untuk mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata (fonem) dengan unsur lainnya menurut *makhraj* huruf yang benar, baik langsung dari penutur asli maupun rekaman[9].

Pada umumnya keterampilan menyimak (*istima'*) disampaikan dengan menggunakan media audio, hal ini dimaksudkan untuk mendengarkan penutur asli bahasa, diharapkan peserta didik mampu memahami logat serta budaya penutur asli (*nathiq asli*). Sementara jika disampaikan oleh guru secara langsung yang bukan penutur bahasa asli, terkadang masih ada perbedaan dalam logat bicara, budaya, atau intonasi dalam menyampaikan.[10]

Dalam menyimak bahasa Arab penggunaan metode yang mudah untuk dipahami oleh umumnya anak-anak, yaitu metode permainan, dalam hal ini di antaranya adalah permainan *al-Asrar al-Mutasalsilah* (bisik berantai). Bisik berantai adalah sebuah kegiatan dimana guru membisikkan ujaran kepada seorang siswa, kemudian siswa tersebut membisikkan ujaran yang didapat kepada siswa lain secara beruntun, kemudian setelah ujaran sampai kepada siswa yang berada pada barisan terakhir, guru memeriksa apakah ujaran atau pesan tersebut sampai kepada siswa terakhir dengan benar. Tujuan dari bisik berantai untuk penajaman kemampuan menyimak dan berbicara. Selain itu siswa dapat dituntut untuk memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya secara cermat, cepat dan tepat.[11] Guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Arab melalui permainan ini, karena dengan permainan, memudahkan peserta didik mendengar dan menyimak dengan lebih fokus kepada *mufrodat* atau kalimat yang diucapkan.

Namun permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran bahasa Arab, hampir dari setiap pembelajaran pada madrasah ataupun lembaga, misalnya kurikulum pada tingkat dasar siswanya tidak ada pelajaran bahasa Arab, sehingga ketika siswa itu masuk ke sekolah yang ada

---

[7] M. Abdul Hamid, Uril Baharuddin, and Bisri Mustofa, *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media* (Malang: UIN-Malang Press, 2008). p. 37.
[8] Moh. Mastna, Erta Mahyudin, and Mu'azzizah, *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab* (Tangerang Selatan: Alkitabah, 2012). p. 120.
[9] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014). p. 130.
[10] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Malang Press, 2017). p. 129.
[11] Ni Luh Putu Purnama Dewi et al., "Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B Di TK Gugus Sandat," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 5, no. 3 (2017): 315–324.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

kurikulum bahasa Arabnya menjadi masalah baru bagi guru bahasa Arab. Sehubungan dengan permasalahan ini, diperlukan strategi atau metode yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan bahasa Arab. Salah satu metode yang digunakan pada tingkat lanjutan yaitu di SMP Darussalam 2 adalah metode permainan bahasa *al-asrar al-mutasalsilah* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab, dalam pelaksanaannya diharapkan mampu untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan *al-asrar al-mutasalsilah* dan kelebihan serta kekurangannya dalam pembelajaran *maharah istima'* bahasa Arab di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang pada prinsipnya ingin memberikan, mendeskripsikan secara kritis atau gambaran fenomena suatu kejadian atau peristiwa interaksi yang terjadi di dalam masyarakat dalam konteks yang sesungguhnya[12]. Adapun jenis penelitan yang digunakan, adalah jenis studi kasus (*case study*), yaitu sebuah studi yang merupakan proses pengumpulan data maupun informasi tentang kejadian, orang, latar sosial (*social setting*), maupun kelompok dengan cara detail, mendalam, intensif, holistik, serta sistematis yang menggunakan berbagai metode dan teknik untuk memahami secara efektif bagaimana kejadian, orang, atau latar sosial itu sedang berlangsung yang sesuai dengan konteksnya.[13]

Lokasi penelitian bertempat di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol Pasuruan, sekolah ini berdiri tahun 2020, dan masih tergolong baru, lembaganya berada di naungan yayasan pondok pesantren Darussalam 2 yang beralamat di Desa Watukosek Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui teknik tersebut, selanjutnya dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, display data, penarikan kesimpulan/verifikasi.[14]

[12] Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017). p. 388.
[13] Ibid. p. 399.
[14] Ibid. p. 400.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

Hasil dan Pembahasan

a. Penerapan Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah dalam Pembelajaran Maharah Istima' Bahasa Arab di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol

1. Perencanaan Pembelajaran

Setelah peneliti melakukan penelitian di SMP Darussalam, dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, informan yang berhasil peneliti wawancarai adalah ibu Maulidya Nisa' Nisa' (Kepala Sekolah) dan Ibnu Makruf (guru bahasa Arab). Sesuai dengan apa yang disampaikan informan, sesuai pertanyaan apa yang di persiapkan terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran? Kepala sekolah mengatakan bahwa:

> "Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, saya mewajibkan guru menguasai serta mempersiapkan pembelajaran secara matang, dalam hal ini mengumpulkan RPP dan silabus terlebih dahulu, supaya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan terencana dengan baik, begitu juga kepala sekolah dapat melihat sejauh mana keberhasilan metode yang diterapkan oleh guru"[15]

Selaras dengan apa yang disampaikan oleh ibu kepala sekolah, guru bahasa Arab bapak Ibnu Makruf juga menyampaikan bahwa:

> "Sesuai peraturan, kami semua guru diharuskan untuk menguasai dengan baik mata pelajaran, serta harus mengumpulkan silabus dan RPP di awal semester sebelum melaksanakan pembelajaran."[16]

2. Materi Pembelajaran

Pengambilan materi yang dipakai harus sesuai dengan kurikulum yang ditentukan. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab Bapak Ibnu Makruf.

> "Materi yang diajarkan bersumber dari standar kompetensi yang telah ditentukan oleh kurikulum bahasa Arab tingkat SMP, sehingga pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan".

Sesuai dengan subjek penelitiannya, maka materi dalam pembelajaran adalah buku Bahasa Arab kelas VII semester II.

Kompetensi dasar yang ada pada rancangan pelaksanaan pembelajaran, bahwa peserta didik diharapkan menunjukkan perilaku motivasi untuk pengembangan kemampuan berbahasa, menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi Internasional serta pengantar dalam mengkaji *khazanah* keislaman, serta dapat mengidentifikasi kata, frasa, dan kalimat yang berkaitan dengan tema.

---

[15] Data wawancara.
[16] Ibid.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

3. Bahan ajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab, bapak Ibnu makruf, beliau mengatakan bahwa:

> "dalam pelaksanaan metode permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini, bahan yang digunakan tidak terlalu menekan biaya banyak. Di antaranya adalah: buku tulis, buku bahasa Arab, pulpen, papan tulis dan lembar kerja siswa, selebihnya banyak dilakukan oleh peserta didik dalam praktiknya".[17]

4. Metode Permainan *Al-Asrar Al-Mutasalsilah*

Dari pertanyaan yang peneliti tanyakan tentang metode apa yang dipakai dalam pembelajaran bahasa Arab beliau menjawab:

> "saya memakai metode permainan *al-asrar al-mutasalsilah* dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan memakai metode ini yang berperan aktif adalah peserta didik, dan tidak berpusat pada guru saja, sehingga guru hanya memulai pembelajaran dengan memberikan contoh sedikit dengan menjelaskan aturan dalam permainannya".[18]

Dari keterangan pak Ibnu Makruf ini dapat disimpulkan bahwa dalam metode permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini, peserta didik lebih banyak berperan dalam pelaksanaannya. Sehingga peserta didik mampu mengembangkan imajinasinya dalam pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsilah*.

5. Langkah-langkah Permainan *Al-Asrar Al-Mutasalsilah*

Di dalam kelas setelah bel berbunyi, peserta didik dan guru berdoa bersama, kemudian guru mengucapkan salam yang diikuti oleh semua peserta didik. Kemudian guru mengambil buku absen sebagai langkah awal untuk mengetahui berapa yang hadir pada pagi itu. Terhitung 24 peserta didik dari 25, karena 1 peserta didik dalam keadaan sakit. Untuk langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, berikut ini tahapannya:

a) Guru membentuk kelompok. Masing-masing kelompok ada 5 anggota.
b) Guru menjelaskan aturan permainan. Kemudian menyampaikan materi yang akan di terapkan.
c) Kelompok 1 mulai berbaris memanjang menghadap ke peserta didik yang lain
d) Guru membisikkan kosakata pada anggota kelompok yang pertama.
e) Anggota yang mendapat bisikan kosakata tersebut menyampaikan dan membisikkan kepada teman yang berada di sampingnya.
f) Anggota kelompok yang nomor 2 tadi menyampaikan bisikan dari kosakata atau kalimat yang sudah dengar tersebut kepada anggota selanjutnya. Begitu seterusnya sampai kepada anggota kelompok yang paling akhir.

---

[17] Ibid.
[18] Ibid.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

g) Kelompok berikutnya maju ke depan. Untuk mempraktikkan hal yang sama seperti rangkaian permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, begitu juga pada kelompok yang lainnya.
h) Setelah pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsilah* selesai pada kelompok yang paling akhir, guru menilai peserta didik secara kelompok maupun individual
i) Setelah selesai jam pelajaran, guru mengakhiri dengan memberi tugas untuk dikerjakan di rumah
j) Kemudian diakhiri dengan doa dan salam.[19]

Langkah-langkah atau tahapan permainan *al-asrar al-mutasalsilah* yang ditemukan di lapangan penelitian, sedikit berbeda dengan apa yang dipaparkan oleh Arifin. Setelah kelompok dibagi oleh guru, selanjutnya guru membisikkan kepada ketua kelompok atau siswa terdepan. Kelompok yang paling cepat selesai dan paling banyak jumlah benarnya, menjadi kelompok pemenang.[20]

Dari pelaksanaan pembelajaran yang memakai permainan *al-asrar al-mutasalsilah* dalam keterampilan menyimak di SMP Darussalam ini, suasana yang menyenangkan terlihat dari antusias mayoritas peserta didik, membuktikan bahwa metode ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik. Walaupun masih ada beberapa peserta didik yang minder karena kurang bisa dalam mengucapkan kosakata tersebut.

6. Penilaian

Proses suatu pembelajaran adalah kegiatan untuk memperoleh berbagai informasi mengenai peserta didik secara berkesinambungan dari perkembangan peserta didik setelah melaksanakan program kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, peneliti mengikuti langsung dalam proses pembelajaran secara langsung. Data penilaian peserta didik dalam permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, dapat diketahui ketika dalam proses pembelajaran dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, dapat juga diketahui dari akhir pembelajaran dengan data nilai sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan *al-asrar al-mutasalsilah*.

Sistem penilaian mata pelajaran bahasa Arab yang diterapkan di kelas VII, dilakukan secara individual dari setiap peserta didik, yang dirangkum mulai dari nilai pembelajaran, tugas-tugas siswa serta perkembangan keterampilan menyimak bahasa Arab. Berikut wawancara dengan bapak Ibnu Makruf selaku guru mata pelajaran bahasa Arab.

> "Untuk mengetahui hasil penilaian dari pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, dapat dilihat melalui keterampilan peserta didik saat menerapkan metode

[19] Data observasi.
[20] Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab."

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

pembelajaran dan tugas-tugas yang diberikan setelah melakukan pembelajaran, antusias siswa juga menjadi pertimbangan dalam proses penilaian"[21]

Keberhasilan yang diperoleh dari pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini, bisa dilihat dari antusias peserta didik ketika proses sedang berlangsung, peserta didik mudah menghafal dalam pengucapan *mufrodat* yang diberikan oleh guru, dikarenakan banyak pengulangan pengucapan ketika peserta didik diberi tugas oleh guru untuk menyampaikan kosakata bahasa Arab di depan kelas. Selain itu, permainan *al-asrar al-mutasalsilah* yang diterapkan, peserta didik diajak belajar sambil bermain, terlihat ketika peneliti memberikan pertanyaan, dengan ceria mereka mengungkapkan pendapat, bahwa selain belajar mereka dapat bermain dan menjadi hiburan bagi mereka. Mereka berharap permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini dapat sering diterapkan. Hal ini sesuai dengan data hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menjadi sasaran didik materi bahasa Arab di kelas VII. [22]

Dari hasil wawancara yang diperoleh peneliti, mengenai hasil penilaian dari proses pembelajaran permainan *al-asrar al-mutasalsilah* dalam keterampilan menyimak bahasa Arab, tingkat keberhasilan bisa dibuktikan dengan nilai raport di kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebelum menerapkan metode permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini, nilai KKM peserta didik banyak yang belum memenuhi kriteria yang diinginkan, namun setelah menerapkan permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, peserta didik mudah dalam menghafal *mufrodat* sehingga nilai KKM peserta didik sudah mencapai kriteria maksimum.

b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Al-Asrar Al-Mutasalsilah* Dalam Pembelajaran Maharah Istima'

Kelebihan dan kekurangan yang ada pada permainan *al-asrar al-mutasalsilah* di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol sesuai dengan wawancara yang peneliti catat dari guru bahasa Arab adalah sebagai berikut:

Kelebihan permainan *al-asrar al-mutasalsilah*:

1. Menambah ketajaman pendengaran ketika berkomunikasi.
2. Sebagai *refreshing* atau penyegaran sesudah pelajaran yang lain karena cara belajarnya dengan bermain.
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyimak dan menghafal *mufrodat* bahasa Arab.
4. Memudahkan peserta didik dalam keterampilan menyimak.
5. Guru lebih mudah menilai, mana peserta didik yang memahami dan mana peserta didik yang kurang memahami.

---

[21] Data wawancara.
[22] Ibid.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

6. Mampu mempererat hubungan komunikasi antara teman yang lain, serta memupuk sifat saling bekerja sama.
7. Mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar, khususnya bahasa Arab.

Beliau juga menyatakan bahwa:

> "Kelebihan permainan *al-asrar al-mutasalsilah* yang diterapkan di SMP Darussalam 2 di antaranya adalah sederhana dalam penerapannya. Sehingga memudahkan peserta didik dalam menerapkannya. Selanjutnya suasana menjadi hidup. Dikarenakan belajar sambil bermain, peserta didik lebih fokus pada kosakata yang dibisikkan. Poin berikutnya peserta didik dapat lebih fokus dalam mendengar pembelajaran dari guru, dikarenakan lebih banyak melatih pendengaran, dalam hal ini dikhususkan kosakata bahasa Arab. Selain untuk melatih pendengaran, peserta didik lebih banyak menghafal *mufrodat* dari permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini"[23]

Sedangkan kendala-kendala yang terjadi atau kelemahan permainan *al-asrar al-mutasalsilah*, beliau mengatakan bahwa:

> "Pertama, kelemahan dalam penerapan yang terjadi yaitu ketika peserta didik yang kurang bisa dalam membaca kosakata atau kalimat berbahasa Arab, sehingga kurang lancar dalam penerapannya. Yang kedua, perilaku siswa yang senang bergurau berlebihan, sehingga ketika dalam penerapan permainan ini, kurang serius. Kelemahan berikutnya adalah suasana kelas menjadi riuh, jadi guru harus selalu mengingatkan untuk tidak terlalu keras dalam bersuara. Hal berikutnya, yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama. Sesuai dengan banyaknya peserta didik."[24]

Dari wawancara yang peneliti lakukan ternyata kelemahan yang terjadi dalam penerapan permainan *al-asrar al-mutasalsilah* tidak begitu mengganggu dalam pelaksanaannya, sehingga masih dapat diperbaiki. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai cara menghafal *mufrodat* atau bahasa asing lainnya.

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan *al-asrar al-mutasalsilah* dalam pembelajaran menyimak bahasa Arab kelas VII di SMP Darussalam Watukosek Gempol Pasuruan dilaksanakan secara berkelompok, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. guru menyampaikan materi pembelajaran,
2. kemudian guru menjelaskan peraturan permainan *al-asrar al-mutasalsilah* sesuai dengan materi yang sudah diajarkan,

[23] Data wawancara.
[24] Ibid.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

3. guru membentuk 5 kelompok dari 25 peserta didik, dan masing-masing kelompok berisi 5 anggota,
4. dari anggota kelompok yang berbaris sesuai kelompoknya, guru membisikkan kalimat atau kosakata dari bahasa Arab kepada salah satu anggota kelompok yang paling depan,
5. kemudian 1 anggota yang menerima bisikan dari guru, membisikkan kalimat atau kosakata tersebut kepada teman di sampingnya, begitu seterusnya sampai pada anggota terakhir,
6. selanjutnya satu persatu peserta didik menyampaikan dengan keras kalimat Arab tersebut, kemudian ditulis ke dalam buku tulis masing-masing,
7. setelah masing-masing selesai, guru menilai hasil permainan *al-asrar al-mutasalsilah*.

Selain itu dalam pelaksanaannya, ada beberapa keunggulan dan kelemahan yang sudah pasti ada pada setiap metode, yang di antara yang paling menonjol adalah mampu mengurangi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, dan ini menjadi penyegaran atau *refresh* setelah memperoleh banyak mata pelajaran yang lain. Sedangkan kelemahan yang tampak adalah suasana kelas menjadi agak gaduh.

Di samping itu dampak dari metode permainan *al-asrar al-mutasalsilah* ini, dapat melatih pendengaran peserta didik, sehingga mampu menyimak pembelajaran selain mata pelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

Arifin, Ahmad. "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 02 (2017): 302–318.

Arsyad, Azhar. *Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Dewi, Ni Luh Putu Purnama, I Wayan Sujana, Luh Ayu Tirtayani, S Psi, and M Psi. "Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B Di TK Gugus Sandat." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 5, no. 3 (2017): 315–324.

Hamid, M. Abdul, Uril Baharuddin, and Bisri Mustofa. *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media*. Malang: UIN-Malang Press, 2008.

Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Mastna, Moh., Erta Mahyudin, and Mu'azzizah. *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab*. Tangerang Selatan: Alkitabah, 2012.

Masykuri Bakri. *Kebijakan Pendidikan Islam*. Tangerang Selatan: Nirmana Media, 2013.

Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Malang Press, 2017.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana,

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131

2017.

زيد, سلوى حسن ابراهيم. "أثر الالعاب التربوية والموسيقية فى تنمية التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة." *مجلة بحوث التربية النوعية* 51 (2018): 205–233

مصلح, عمران أحمد علي. "استراتيجيات تنمية المهارات اللغوية الأربعة لدى المتعلم: دراسة وصفية." *مجلة* مجمع 18 (2016): 303–346. http://ojs.mediu.edu.my/index.php/majmaa/article/view/368/220.

https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131